

Mistrzostwa Brawl Stars 2024

INFORMATOR KONKURSOWY

1. WPROWADZENIE

Poniższe warunki stanowią oficjalny dokument z zasadami („**zbiór zasad**”) Mistrzostw Brawl Stars 2024 („**MBS**”) i mają zastosowanie we wszystkich ich fazach, wliczając w to wyzwania mistrzowskie („**WM**”), comiesięczne kwalifikacje („**CK**”), comiesięczne finały („**CF”**) kwalifikacje ostatniej szansy („**KOS**”) i finał światowy („**FŚ**”), zwane odtąd łącznie „**turniejem**”. Wszyscy uczestnicy („**gracze**” i „**drużyny**”) zgadzają się przestrzegać niniejszych warunków. Złamanie tych zasad może skutkować natychmiastową dyskwalifikacją i/lub przepadkiem wszystkich zdobytych nagród pieniężnych.

Biorąc udział w Turnieju, gracz wyraża zgodę na następujące działania:

Supercell Oy („**Supercell”**) wraz z organizatorami turnieju (nazywani razem „**Administratorami”**) wedle własnego uznania:

(a) może aktualizować, zmieniać i uzupełniać w dowolnym momencie niniejsze zasady oraz

(b) może interpretować i stosować niniejsze zasady, publikując komunikaty czy wpisy online, wysyłając e-maile i korzystając z innej formy komunikacji elektronicznej, by przekazywać graczom instrukcje i wskazówki.

2. OMÓWIENIE

2.1. Definicje

2.1.1. **Drużyna** Oznacza grupę trzech (3) lub czterech (4) graczy, którzy do spółki biorą udział po jednej ze stron rywalizacji.

2.1.2. **Rozgrywka** Oznacza pojedynczą rywalizację, rozgrywaną dopóki nie zostanie wyłoniony zwycięzca.

2.1.3. **Set.** Każdy set to najlepszy z trzech („Bo3”). Pierwsza drużyna, która wygra 2 gry na mapie, zostanie zwycięzcą seta.

2.1.4. **Mecz** Oznacza serię setów rozgrywanych pomiędzy dwiema drużynami uczestniczącymi. Mecze mogą składać się z setów Bo1, Bo3, Bo5 lub Bo7.

2.1.5. **Sezon.** Każdy sezon będzie trwał w przybliżeniu jeden miesiąc i będzie składał się z globalnego wyzwania mistrzowskiego, jednych comiesięcznych kwalifikacji na region i jednego comiesięcznego finału na region.

2.1.6. **Podział.** Roczna rywalizacja w MBS 2024 zostanie podzielona na 2 etapy. Pierwszy etap obejmie wszystkie rozgrywki MBS toczone od marca do kwietnia, a drugi etap – wszystkie rozgrywki MBS toczone od maja do listopada.

2.1.7. **Kwalifikacje ostatniej szansy.** 12 drużyn będzie rywalizować w wydarzeniu offline, które zostanie zorganizowane po ostatnich comiesięcznych finałach i pozwoli wyłonić pozostałe 4 drużyny kwalifikujące się do Finału światowego.

2.1.8. **Region.** W MBS 2024 będą rywalizować drużyny z pięciu (5) regionów. Wszystkie mecze rozgrywane w regionach, zarówno w ramach comiesięcznych kwalifikacji, jak i comiesięcznych finałów, będą toczyły się tylko na określonych serwerach. Poszczególne regiony będą miały własne tabele wyników oraz wyznaczone dla nich osobne miejsca w kwalifikacjach ostatniej szansy (KOS) i finale światowym (FŚ).

2.1.9. **Tabela Wyników Regionu.** Zawiera punkty w mistrzostwach zdobywane przez poszczególne drużyny w ciągu roku. Drużyna lub drużyny z czoła Tabeli Wyników Regionu zakwalifikują się do kwalifikacji ostatniej szansy (KOS) i finału światowego. Przydział miejsc będzie się różnić w zależności od podregionu.

2.1.10. **Podwójny system pucharowy.** System turniejowy, w którym drużyna zostaje wyeliminowana po przegraniu dwóch meczów. Drabinka składa się z 2 części: drabinki zwycięzców obejmującej wszystkie drużyny, które nie przegrały żadnego meczu (jeśli drużyna przegra w drabince zwycięzców, spadnie do drabinki eliminacyjnej), i drabinki eliminacyjnej obejmującej wszystkie drużyny, które przegrały 1 mecz (jeśli drużyna przegra kolejny mecz, zostanie wyeliminowana z drabinki).

2.1.11. **System pucharowy** System turniejowy, w którym drużyna zostaje wyeliminowana po przegraniu meczu.

2.1.12. **Kapitan drużyny.** Po zarejestrowaniu się do comiesięcznych kwalifikacji każda drużyna będzie musiała wyznaczyć kapitana. Będzie on dla administratorów osobą pierwszego kontaktu we wszelkich sprawach związanych z drużyną, między innymi dotyczących blokowania zadymiarzy, zmian składu i próśb o wycofanie się z meczu.

2.1.12.1. Jeśli partnerska organizacja zapisze drużynę, może wyznaczyć kapitana drużyny. W przypadku, gdy partnerska organizacja ma menedżera, może wyznaczyć go jako główną osobę kontaktową do komunikacji z administratorami.

2.2. Prawa

Supercell zachowuje wszelkie prawa do transmisji turnieju. Dotyczy to między innymi streamingu wideo, transmisji telewizyjnych, streamingu shoutcast, powtórek, pokazów demo i botów LiveScore.

2.3. **Zmiany reguł**

Administratorzy zastrzegają sobie prawo do modyfikowania, usuwania i zmiany reguł opisanych w tym zbiorze zasad bez uprzedzenia.

Administratorzy zastrzegają sobie również prawo do rozstrzygania kwestii nieopisanych wprost w niniejszym zbiorze zasad, a także w szczególnych przypadkach podejmowania decyzji sprzecznych ze zbiorem zasad, w celu utrzymania fair play i zdrowej rywalizacji.

2.4. **Ochrona poufności**

Cała zawartość, a więc treść protestów, zgłoszeń do obsługi klienta, dyskusji oraz wszelkiej innej korespondencji z administratorami, jest ściśle poufna. Zabronione jest publikowanie takich materiałów bez uprzedniej pisemnej zgody zespołu administracyjnego turnieju. Biorąc udział w turnieju, wszyscy gracze zgadzają się ściśle przestrzegać postanowień opisanych w tym zbiorze zasad, w tym tej klauzuli o ochronie poufności.

2.5. **Regulamin**

Wszyscy uczestnicy podlegają Regulaminowi ustalonemu wcześniej przez administratorów.

3. UPRAWNIENIA, WYMAGANIA I OGRANICZENIA DOTYCZĄCE UDZIAŁU

Aby otrzymać prawo udziału w turnieju, wszyscy gracze muszą spełnić poniższe wymagania. Jeśli drużyna zostanie uznana za nieuprawnioną do udziału, jej miejsce zajmie kolejna drużyna z najlepszym wynikiem.

3.1. **Ograniczenia wiekowe**

Wszyscy gracze, którzy chcą wziąć udział w comiesięcznych kwalifikacjach i comiesięcznych finałach, muszą mieć ukończone szesnaście (16) lat w chwili zamknięcia rejestracji. Rejestracja zostanie zamknięta 1 godzinę przed rozpoczęciem wstępnej rejestracji do turnieju. Dokładne informacje o terminach w poszczególnych regionach można znaleźć w sekcji 4.6.3.

Gracze biorący udział w turnieju muszą przedstawić dowód tożsamości. Administratorzy zastrzegają sobie prawo do sprawdzenia informacji o graczu w dowolnej chwili, jeśli zajdzie taka potrzeba.

3.1.1. Jeśli gracz nie będzie w stanie udowodnić swojego wieku, może zostać natychmiast zdyskwalifikowany. Nie będzie mógł brać udziału w rywalizacji, dopóki nie przedstawi dowodu tożsamości.

3.1.2. Gracze z regionu Chin kontynentalnych muszą mieć ukończone osiemnaście (18) lat, aby mogli brać udział w turniejach.

3.2. **Warunki dotyczące konta**

Konto gracza musi mieć właściwą pozycję w rankingu, być zarejestrowane na nazwisko gracza i nie może być związane z jakimikolwiek naruszeniami Regulaminu Supercell.

Wszyscy gracze muszą posiadać własne konto Brawl Stars i Supercell ID, które zgłaszają do turnieju. W żadnej sytuacji nie jest dozwolone udostępnianie konta innej osobie. Stwierdzenie faktu udostępnienia konta innemu graczowi lub naruszenia jakichkolwiek innych Warunków użytkowania Supercell przed turniejem, w trakcie lub po turnieju będzie skutkować wykluczeniem zawodnika z rozgrywek i podjęciem stosownych działań wobec odpowiedniego konta Brawl Stars.

3.2.1. Gracze muszą używać tego samego konta przez cały okres trwania turnieju.

3.2.2. Gracze, którzy ubiegają się o prawo do udziału w turnieju, muszą wypełnić formularz rejestracyjny. Gracze, którzy ubiegają się o prawo do udziału w turnieju, muszą wypełnić wszystkie wymagane sekcje formularza rejestracyjnego. W przeciwny razie nie będą brani pod uwagę jako uczestnicy turnieju.

3.3. **Ograniczenia regionalne**

Comiesięczne kwalifikacje i comiesięczne finały zostaną podzielone na cztery (4) regiony. Podczas tych dwóch (2) faz gracze będą rywalizować wyłącznie w ramach wybranego regionu.

3.3.1. **Kraje biorące udział w rywalizacji i rekomendowane regiony**

Poniżej znajduje się lista wszystkich krajów, które biorą udział w rywalizacji w Mistrzostwach Brawl Stars w 2024 r., oraz nasze rekomendacje dotyczące regionów poszczególnych krajów. Tworząc rekomendacje, braliśmy pod uwagę położenie geograficzne każdego kraju i lokalizacje serwerów regionów.

Uwaga: Jeśli gracz chce rywalizować w innym regionie niż zalecany, ma do tego pełne prawo. Jednak w tym przypadku bierze na siebie pełną odpowiedzialność za wszelkie problemy z połączeniem.

Jeśli drużyna chce zmienić swój region, musi się rozwiązać, tracąc przy tym wszystkie zdobyte dotychczas punkty, i sformować się na nowo w wybranym regionie.

3.3.1.1. **Azja i Pacyfik (APAC)** – Australia, Bangladesz, Bhutan, Brunei, Kambodża, Wyspy Cooka, Fidżi, Hong Kong, Indie, Indonezja,

Japonia, Kiribati, Korea Południowa, Laos, Macau, Malezja, Malediwy, Mongolia, Mjanma, Nauru, Nepal, Nowa Zelandia, Pakistan, Papua Nowa Gwinea, Filipiny, Samoa, Singapur, Wyspy Salomona, Sri Lanka, Taiwan, Tajlandia, Timor Wschodni, Tonga, Tuvalu, Vanuatu

3.3.1.2. **Europa, Bliski Wschód i Afryka (EMEA)** – Afganistan, Albania, Algieria, Andora, Armenia, Austria, Azerbejdżan, Bahrajn, Belgia, Benin, Bośnia i Hercegowina, Botswana, Bułgaria, Burkina Faso, Burundi, Kamerun, Wyspy Zielonego Przylądka, Republika Środkowoafrykańska, Czad, Komory, Kongo (Republika Demokratyczna), Wybrzeże Kości Słoniowej, Chorwacja, Cypr, Czechy, Dania, Dżibuti, Egipt, Gwinea Równikowa, Erytrea, Estonia, Eswatini, Etiopia, Wyspy Owcze, Finlandia, Francja, Gabon, Gambia, Gruzja, Niemcy, Ghana, Gibraltar, Grecja, Grenlandia, Gwinea, Gwinea Bissau, Węgry, Islandia, Irak, Irlandia, Wyspa Man, Izrael, Włochy, Jersey, Jordania, Kazachstan, Kenia, Kuwejt, Kirgistan, Łotwa, Liban, Lesotho, Liberia, Libia, Liechtenstein, Litwa, Luksemburg, Madagaskar, Malawi, Mali, Malta, Mauretania, Mauritius, Mołdowa, Monako, Czarnogóra, Maroko, Mozambik, Namibia, Holandia, Niger, Nigeria, Macedonia Północna, Norwegia, Oman, Terytorium Palestyny, Polska, Portugalia, Katar , Rumunia, Rwanda, San Marino, Wyspy Świętego Tomasza i Książęca, Arabia Saudyjska, Senegal, Serbia, Słowacja, Słowenia, Somalia, Republika Południowej Afryki, Hiszpania, Sudan, Szwecja, Szwajcaria, Tadżykistan, Tanzania, Togo, Tunezja, Turcja, Turkmenistan, Uganda, Ukraina, Zjednoczone Emiraty Arabskie, Wielka Brytania, Uzbekistan, Watykan, Sahara Zachodnia, Jemen, Zambia, Zimbabwe

3.3.1.3. **Ameryka Północna (NA) – Antigua i Barbuda, Bahamy, Barbados, Belize, Bermudy, Kanada, Kajmany, Kostaryka, Kuba, Dominikana, Salwador, Grenada , Gwatemala, Haiti, Honduras, Jamajka, Martynika, Meksyk, Nikaragua, Panama, Portoryko, Saint Kitts i Nevis, Saint Lucia, Trynidad i Tobago, Stany Zjednoczone Ameryki**

3.3.1.4. **Ameryka Południowa (SA) –** Argentyna, Aruba, Boliwia, Brazylia, Chile, Kolumbia, Ekwador, Gujana Francuska, Gujana, Paragwaj, Peru, Surinam, Urugwaj, Wenezuela

3.3.1.5. **Chiny Kontynentalne** – Chiny Kontynentalne

3.4. **Prawo własności miejsca uczestnika**

Wszystkie zdobyte punkty i miejsca w turnieju należą do członków drużyny, a nie organizacji będącej właścicielem drużyny (w stosownych przypadkach). Drużyna musi przestrzegać zasad dotyczących składu określonych w sekcji 4.2 (Stałość kadry), aby zachować swoje miejsce oraz wszystkie punkty zdobyte podczas comiesięcznych kwalifikacji i comiesięcznych finałów.

3.4.1. Jedynym wyjątkiem od zasady 3.4 są organizacje partnerskie. Jeśli drużyna zapisze się z ramienia organizacji partnerskiej, przyjmuje do wiadomości, że organizacja partnerska posiada wszystkie punkty zdobyte przez drużynę. Ponadto organizacja partnerska ma prawo do wszystkich miejsc zdobytych przez drużynę.

3.4.2. Podczas turnieju organizacje mogą mieć i prowadzić maksymalnie dwie (2) drużyny. Jeśli organizacja ma dwie drużyny biorące udział w turnieju, ich nazwy i logo muszą być łatwe do rozróżnienia, np. „El Primo Red” i „El Primo Blue”.

3.4.2.1. Jeżeli organizacja posiada dwie (2) drużyny biorące udział w turnieju, mogą one być przypisane do (1) regionu lub do dwóch (2) różnych regionów.

3.4.2.2. Organizacja musi powiadomić administratora o fakcie posiadania dwóch (2) drużyn biorących udział w turnieju.

3.4.2.3. Oficjalni przedstawiciele organizacji drużyn muszą powiadomić administratora o zamiarze przejęcia drużyny biorącej już udział w turnieju, pisząc na adres **brawlstars_admin@ee.gg**.

3.5. **Wersja gry**

3.5.1. Online na smartfonie lub tablecie

3.5.2. Gracze będą korzystać z najbardziej aktualnej wersji gry dostępnej na serwerze.

3.6. **Lokalizacja serwera**

3.6.1. Wszystkie mecze rozgrywane w regionach, zarówno w ramach comiesięcznych kwalifikacji, jak i comiesięcznych finałów, będą toczyły się tylko na określonych serwerach. Listę lokalizacji serwerów dla poszczególnych regionów można znaleźć poniżej:

REGION	**Lokalizacja serwera**
Ameryka Północna	Dallas, Teksas (USA)
Ameryka Południowa	São Paulo (Brazylia)

Europa, Bliski Wschód i Afryka	Frankfurt (Niemcy)
Azja i Pacyfik	Hongkong

4. PLAN TURNIEJU

4.1. Fazy i format

Turniej będzie składać się z pięciu (5) sezonów.

4.1.1. Wyzwanie mistrzowskie

4.1.1.1. Wyzwania mistrzowskie będą odbywać się pod postacią ogólnoświatowych wydarzeń w grze.

4.1.1.2. Gracze będą mieli trzy (3) dni na ukończenie wyzwania mistrzowskiego. Aby zakwalifikować się do comiesięcznych kwalifikacji, uczestnik musi ukończyć wyzwanie mistrzowskie z piętnastoma (15) wygranymi przed czterema (4) przegranymi.

4.1.1.2.1. Wszystkie mecze będą rozgrywane w setach Bo1 w formacie rozgrywek Bo1.

4.1.1.2.2. Gracze zagrają w pięciu (5) z sześciu (6) następujących trybów gry:

- Nagroda
- Zadyma
- Zbiory klejnotów
- Napad
- Gorąca strefa
- Nokaut

4.1.1.2.2.1. Pula trybów gry może ulec zmianie w trakcie trwania roku rywalizacji. Wszelkie modyfikacje będą ogłaszana na serwerze Discord.

4.1.1.3. W tej fazie gracze mogą rozgrywać mecze solo lub w utworzonych wcześniej drużynach. Składy drużyn nie muszą być takie same jak w comiesięcznych kwalifikacjach.

4.1.2. Comiesięczne kwalifikacje

4.1.2.1. Comiesięczne kwalifikacje będą rozgrywane w centrum turniejowym w aplikacji, znajdującym się pod ikoną o nazwie „E-SPORTY”.

4.1.2.2. Każdy region rozgrywa własne comiesięczne kwalifikacje, w których mogą brać udział tylko gracze spełniający wymagania określone w Sekcji 3, którzy zakwalifikowali się poprzez globalne wyzwanie mistrzowskie w aplikacji.

4.1.2.3. Drużyny będą rywalizować w podwójnym systemie pucharowym. Rozgrywki odbędą się w weekend po wyzwaniu mistrzowskim.

4.1.2.3.1. Wszystkie mecze będą rozgrywane w setach Bo3 w formacie Bo3. Oznacza to, że minimalna liczba rozgrywek w każdym meczu wynosić będzie 4 (np. przy wynikach 2-0, 2-0), a maksymalna 9 (np. 2-1, 1-2, 2-1).

4.1.2.3.2. W każdym regionie w podwójnym systemie pucharowym będą rywalizować co najwyżej 1024 drużyny.

4.1.2.4. Comiesięczne kwalifikacje będą rozgrywane w przeciągu dwóch (2) dni maksymalnie przez osiem (8) godzin dziennie.

4.1.2.4.1.1. Jeśli do końca pierwszego (1) dnia nie zostanie wyłoniona najlepsza ósemka (8), pozostałe mecze z drabinki zostaną rozegrane drugiego (2) dnia

4.1.2.5. Przed rozpoczęciem comiesięcznych kwalifikacji drużyny muszą składać się z trzech (3) lub czterech (4) graczy. Gracze nie będą mogli rywalizować w comiesięcznych kwalifikacjach solo ani w duetach.

4.1.2.5.1. Drużyny nie muszą mieć takiego samego składu co w wyzwaniu mistrzowskim.

4.1.2.5.2. Drużyny muszą stosować się do reguł dotyczących kadry zawartych w Sekcji 4.2 (Stałość kadry) w comiesięcznych finałach i dalszych etapach turnieju, aby utrzymać zdobyte punkty.

4.1.2.6. Osiem (8) najlepiej zakwalifikowanych drużyn z comiesięcznych kwalifikacji każdego z regionów przejdzie do przypisanych im comiesięcznych finałów.

4.1.3. Comiesięczne finały

4.1.3.1. Comiesięczne finały będą rozgrywane w centrum turniejowym w aplikacji, znajdującym się pod nową ikoną i nazwą „E-SPORTY".

4.1.3.2. Drużyny będą rywalizować w trybie pojedynczych eliminacji.

4.1.3.2.1. Wszystkie mecze pokazywane podczas transmisji comiesięcznych finałów będą rozgrywane w formacie Bo3 lub Bo5. Mecze finałowe będą składać się z minimum sześciu (6) i maksymalnie piętnastu (15) rozgrywek.

4.1.4. Sezon bonusowy

4.1.4.1. Oprócz pięciu (5) sezonów dostępny będzie jeden (1) sezon bonusowy. Sezon bonusowy odbędzie się we wrześniu. Dokładna data i kryteria uczestnictwa zostaną podane w późniejszym terminie. Sezon bonusowy będzie samodzielnym wydarzeniem, niezależnym od sezonów regularnych, i nie będzie można w nim zdobyć punktów Mistrzostw Brawl Stars.

4.1.5. Kwalifikacje ostatniej szansy

4.1.5.1. Więcej informacji opublikujemy w późniejszym terminie. Informacje o przydziale miejsc w kwalifikacjach ostatniej szansy można znaleźć w sekcji 4.3.4.

4.1.6. Finał światowy

4.1.6.1. Więcej informacji opublikujemy w późniejszym terminie. Informacje o przydziale miejsc w finale światowym można znaleźć w sekcji 4.3.4.

4.2. **Stałość kadry**

4.2.1. Drużyny muszą ustalić i utrzymać swój skład.

4.2.1.1. W każdym momencie drużyny muszą składać się maksymalnie z czterech (4) graczy.

4.2.1.2. Drużyna może dowolnie usuwać graczy, ale zawsze musi składać się przynajmniej z (2) dwóch graczy, nawet pomiędzy sezonami.

4.2.1.3. Do drużyn może dołączyć jeden (1) nowy gracz w pierwszej połowie roku turniejowego i dwóch (2) nowych graczy w drugiej połowie roku turniejowego. Łącznie trzech (3) graczy w całym roku turniejowym.

4.2.1.3.1. Pierwsza połowa roku turniejowego rozpoczyna się 1 marca i kończy 31 maja. Druga połowa roku turniejowego rozpoczyna się 1 czerwca i trwa do końca finału światowego pod koniec listopada.

4.2.1.3.2. Jeżeli drużyna nie doda nowego gracza w pierwszej połowie roku turniejowego, prawo do zmiany składu nie przenosi się na drugą połowę i podczas jej trwania drużyna nadal może dodać tylko dwóch (2) graczy.

4.2.1.3.3. Do drużyny mogą dołączyć tylko gracze, którzy z powodzeniem ukończyli wyzwanie mistrzowskie i zarejestrowali się na karcie ESPORTS w 2024 roku.

4.2.1.4. Drużyny mogą dodać nowego gracza do swojej drużyny w comiesięcznych kwalifikacji w dowolnym momencie do 1 godziny przed rozpoczęciem rejestracji przed turniejem. Dokładne informacje o terminach w poszczególnych regionach można znaleźć w sekcji 4.6.3.

4.2.1.5. Drużyny, które zakwalifikowały się do comiesięcznych finałów, mogą poprosić o zmianę w swoim składzie do godziny 23:59 czasu lokalnego w poniedziałek następujący po comiesięcznych kwalifikacjach.

4.2.1.5.1. Zespół administracyjny turnieju zastrzega sobie prawo do zatwierdzenia zmian w składzie zgłoszonych po terminie, zgodnie z zasadą Zastępstw w wyjątkowych sytuacjach opisaną w sekcji 4.2.5.

4.2.2. Zmiany kadry w dniu meczu

Zaleca się, aby drużyny składały się z czterech (4) graczy, na wypadek gdyby potrzebne było zastępstwo.

4.2.2.1. Podczas comiesięcznych kwalifikacji drużyny mogą zmieniać składy tylko pomiędzy meczami.

Podczas comiesięcznych finałów drużyny mogą zmieniać składy tylko pomiędzy setami.

4.2.2.1.1. Przed dniem meczu wszyscy gracze muszą zająć swoje miejsca w kadrze.

4.2.2.1.1.1. W przypadku comiesięcznych finałów kapitan musi powiadomić administratora o zmianie graczy, którzy wezmą udział w następnym secie, 2 minuty po zakończeniu poprzedniego seta. (Przykładowo jeśli set zakończy się o 10:00, kapitan musi powiadomić zespół administracyjny o wszelkich zmianach do 10:02)

4.2.3. **Blokady kadry w kwalifikacjach ostatniej szansy**

Gdy drużyna zakwalifikuje się do kwalifikacji ostatniej szansy, jej kadra zostanie zablokowana i nie będzie można jej zmieniać. Nie będzie też można usuwać graczy bez zgody zespołu administracyjnego turnieju.

Drużyna zostanie bezzwłocznie powiadomiona przez zespół administracyjny turnieju o zakwalifikowaniu się do kwalifikacji ostatniej szansy.

4.2.4. **Stały skład w finale światowym**

Gdy drużyna zakwalifikuje się do finału światowego, jej skład zostanie zablokowany i nie będzie można go zmieniać. Nie będzie też można usuwać graczy bez zgody zespołu administracyjnego turnieju.

Drużyna zostanie bezzwłocznie powiadomiona przez zespół administracyjny turnieju o zakwalifikowaniu się do finału światowego.

4.2.5. Zastępstwa w wyjątkowych sytuacjach

W wyjątkowej sytuacji, gdy wymagane jest zastępstwo, kapitan drużyny musi powiadomić o tym administratora natychmiast po zakończeniu trwającego meczu na Discordzie. Gracze rezerwowi nie będą mogli dołączać pomiędzy rozgrywkami czy setami.

Jeżeli zostanie wyrażona zgoda, gracz rezerwowy bierze udział w dalszej części comiesięcznych kwalifikacji lub comiesięcznego finału, a gracz podstawowy nie może w tym czasie wrócić do składu.

4.2.5.1. Gracz rezerwowy musi mieć pomyślnie ukończone najnowsze wyzwanie mistrzowskie.

4.2.5.2. Gracz rezerwowy nie liczy się do limitu nowych graczy, o którym mowa w rozdziale 4.2.1.3.

4.2.6. Zmiana kapitana drużyny

Administratorzy wymagają, żeby na stanowisku kapitana drużyny pozostawała przez cały czas trwania turnieju ta sama osoba, aby utrzymać stałą komunikację. W przypadku gdy drużyna musi wybrać nowego kapitana, obecny kapitan musi wysłać e-mail na adres ***brawlstars_admin@ee.gg*** z prośbą o możliwość zmiany na stanowisku kapitana. Administratorzy zastrzegają sobie prawo udzielenia lub odmówienia zgody na wybór nowego kapitana.

4.2.6.1. Jeśli partnerska organizacja zapisze drużynę, może wyznaczyć innego kapitana drużyny.

4.2.6.2. Jeżeli wszyscy członkowie drużyny (poza kapitanem drużyny) jednogłośnie zgodzą się na zmianę kapitana drużyny, wszyscy członkowie muszą przesłać wiadomość e-mail na adres ***brawlstars_admin@ee.gg*** *i poprosić o przydzielenie roli kapitana drużyny nowemu graczowi.* Administratorzy zastrzegają sobie prawo udzielenia lub odmówienia zgody na wybór nowego kapitana.

4.2.7. Rozwiązanie drużyny

Punkty zdobyte w kwalifikacjach ostatniej szansy i finałach światowych nie podlegają przeniesieniu. Rozwiązanie drużyny spowoduje utratę wszystkich punktów – nie będą one ponownie przydzielane. Rozwiązanie drużyny może zapoczątkować kapitan drużyny, o ile został on jedynym graczem w kadrze.

4.2.7.1. W przypadku drużyn zapisanych z ramienia organizacji partnerskiej tylko organizacja partnerska może zainicjować rozwiązanie drużyny.

4.2.7.1.1. Jeśli kapitan drużyny zainicjuje rozwiązanie drużyny bez zgody i/lub wiedzy organizacji partnerskiej, administratorzy zastrzegają prawo do anulowania wniosku o rozwiązanie i przywrócenia wszelkich potencjalnych utraconych punktów.

4.3. **Przydzielanie miejsca w kwalifikacjach**

4.3.1. Wyzwanie mistrzowskie

Do wyzwania mistrzowskiego może przystąpić nieograniczona liczba drużyn.

4.3.2. Comiesięczne kwalifikacje

Wszyscy gracze spełniający wymagania dotyczące turnieju i comiesięcznych kwalifikacji będą mogli brać udział w comiesięcznych kwalifikacjach właściwych dla swojego regionu.

4.3.3. Comiesięczne finały

Drużyny zajmujące osiem (8) czołowych miejsc w comiesięcznych kwalifikacjach każdego z regionów zostaną dopuszczone do przypisanych im comiesięcznych finałów.

4.3.4. Finał światowy i kwalifikacje ostatniej szansy

Do każdego regionu zostanie przypisana pewna liczba gwarantowanych miejsc w finale światowym (łącznie 8) i/lub miejsc w kwalifikacjach ostatniej szansy (łącznie 12). Na przykład: 1. drużyna w regionie Ameryka Południowa po zakończeniu comiesięcznych finałów zdobędzie miejsce w finale światowym, a 2. i 3. drużyna z tego regionu zdobędą miejsca w kwalifikacjach ostatniej szansy, które będą osobnym wydarzeniem offline. W jego trakcie 12 drużyn KOS będzie rywalizować do chwili wyłonienia 4 drużyn, które awansują do finału światowego.

Region	**Przydział miejsc w finale światowym**	**Przydział miejsc w kwalifikacjach ostatniej szansy**
Ameryka Północna	2	2
Ameryka Południowa	1	2
Europa, Bliski Wschód i Afryka	3	3
Azja i Pacyfik	2	2
Chiny Kontynentalne	0	3
RAZEM	**8**	**12** (4 najlepsze przechodzą do FŚ)

4.4. **Przydział punktów**

Aby zakwalifikować się do finału światowego i kwalifikacji ostatniej szansy, drużyny będą zdobywać punkty, biorąc udział w comiesięcznych kwalifikacjach regionalnych i comiesięcznych finałach. Punkty będą kumulować się przez pięć (5) sezonów.

Punkty Mistrzostw Brawl Stars można także zdobywać podczas zatwierdzonych turniejów zewnętrznych. Więcej informacji można znaleźć w sekcji 4.4.3.

4.4.1. Przydział punktów w comiesięcznych kwalifikacjach w 2024 r. jest następujący:

Wygrane w drabince zwycięzców	**Zdobywane punkty**
Każde zwycięstwo	2 punkty

Wygrane w drabince eliminacyjnej	**Zdobywane punkty**
Każde zwycięstwo	1 punkt

4.4.2. Przydział punktów w comiesięcznych finałach w 2024 r. jest następujący:

Ostateczna pozycja	**Zdobywane punkty**
1. miejsce	100 punktów
2. miejsce	70 punktów
3. i 4. miejsce	50 punktów
Miejsca 5. do 8.	35 punktów

4.4.3. Punkty MBS za wydarzenia osób trzecich

4.4.3.1. Następujące zasady i ograniczenia mają zastosowanie do wydarzeń osób trzecich, w których przyznawane są punkty Mistrzostw Brawl Stars:

4.4.3.1.1. Jeśli wydarzenie osób trzecich jest ograniczone do określonego regionu, tylko drużyny rywalizujące w tym samym regionie w

Mistrzostwach Brawl Stars otrzymają punkty za udział w takim wydarzeniu.

4.4.3.1.2. Drużyny rywalizujące zarówno w Mistrzostwach Brawl Stars, jak i wydarzeniu osób trzecich muszą używać tej samej kadry, z dopuszczeniem jednej (1) różnicy. Oznacza to, że w przypadku drużyny złożonej z czterech (4) graczy trzech (3) musi być takich samych zarówno w kadrze MBS, jak i kadrze wydarzenia osób trzecich; w innym przypadku drużynie nie będą przysługiwać punkty Mistrzostw Brawl Stars .

4.4.3.1.3. Punkty Mistrzostw Brawl Stars zostaną przyznane według uznania zespołu administracyjnego tego turnieju.

4.4.3.1.4. Wszystkie drużyny i gracze rywalizujący w wydarzeniu osób trzecich muszą przestrzegać Regulaminu Supercell. Zespół administracyjny turnieju Mistrzostwa Brawl Stars zastrzega prawo do wycofania punktów Mistrzostw Brawl Stars, jeśli drużyna zdobyła je niezgodnie z zasadami.

W przypadku ogłoszenia wydarzeń osób trzecich, w których są przyznawane punkty Mistrzostw Brawl Stars, zostaną opublikowane dodatkowe informacje.

4.5. **Tabela Wyników Regionu**

W Tabeli Wyników Regionu gromadzone są wszystkie punkty zdobyte przez drużyny podczas comiesięcznych kwalifikacji i comiesięcznych finałów. Jeżeli na koniec sezonu 5 jakiekolwiek drużyny remisują w wyniku punktowym, remisy zostaną rozstrzygnięte według następujących zasad w kolejności od najważniejszych:

4.5.1. **Łączna liczba pierwszych miejsc zajmowanych w comiesięcznych finałach.** Jeżeli łączna liczba pierwszych miejsc jest taka sama w przypadku kilku drużyn, zastosowanie ma kolejny wyznacznik.

4.5.2. **Łączna liczba wygranych meczów.** Łączny procentowy wynik meczów obliczamy, dzieląc łączną liczbę meczów wygranych podczas comiesięcznych kwalifikacji i comiesięcznych finałów przez łączną liczbę rozegranych meczów. Na przykład jeśli drużyna A wygrała 15 meczów z 20, jej łączny procentowy wynik meczów wynosi 75%.

4.5.3. **Łączny procentowy wynik setów.** Łączny procentowy wynik setów obliczamy, dzieląc łączną liczbę setów wygranych podczas comiesięcznych kwalifikacji i comiesięcznych finałów przez łączną liczbę rozegranych setów. Na przykład jeśli drużyna A wygrała 30 setów z 60, jej łączny procentowy wynik setów wynosi 50%.

4.5.4. **Odsetek zwycięstw gier (%ZG) pomiędzy comiesięcznymi kwalifikacjami a comiesięcznymi finałami.** Wygrywa zespół, który uzyska wyższy %ZG (zgodnie z pkt. 4.5.1.3). Jeżeli odsetek zwycięstw gier u drużyn jest taki sam, weźmiemy pod uwagę kolejny wyznacznik.

4.5.5. **Head to Head.** Jeżeli tylko dwie drużyny remisują, o przewadze decyduje pojedynczy mecz Head to Head. Będzie to mecz Bo5.

4.6. Harmonogram turnieju

4.6.1. Należy pamiętać, że poniższy harmonogram ma charakter wstępny, a daty i godziny mogą zostać w każdej chwili zmodyfikowane.

4.6.2. Wyzwania mistrzowskie

Wyzwania mistrzowskie będą miały postać ogólnoświatowych wydarzeń w aplikacji.

Wyzwanie mistrzowskie	**Daty w 2024 r.**
Wyzwanie mistrzowskie w marcu	1–3 marca
Wyzwanie mistrzowskie w kwietniu	5–7 kwietnia
Wyzwanie mistrzowskie w maju	3–5 maja
Wyzwanie mistrzowskie w czerwcu	Od 31 maja do 2 czerwca
Wyzwanie mistrzowskie w lipcu	Od 28 czerwca do 30 lipca

4.6.3. Comiesięczne kwalifikacje

W każdym regionie comiesięczne kwalifikacje będą rozpoczynać się w poniższych dniach:

Comiesięczne kwalifikacje	**Daty w 2024 r.**
Kwalifikacje w marcu	9–10 marca
Kwalifikacje w kwietniu	13–14 kwietnia

Kwalifikacje w maju	11–12 maja
Kwalifikacje w czerwcu	8–9 czerwca
Kwalifikacje w lipcu	6–7 lipca

Comiesięczne kwalifikacje i rejestracje będą rozpoczynać się każdego dnia w każdym regionie w następujących godzinach (informacje o wszelkich zmianach czasu rozpoczęcia będą przekazywane graczom na Discordzie):

Region	**Godziny rejestracji do turnieju**	**Godzina rozpoczęcia**
Azja i Pacyfik	9:30 - 11:30 czasu japońskiego	12:00 czasu japońskiego
EUROPA, BLISKI WSCHÓD I AFRYKA	8:30 - 10:30 czasu środkowoeuropejskiego	11:00 czasu środkowoeuropejskiego
Ameryka Północna	11:30 - 13:30 czasu wschodniego	14:00 czasu wschodniego
Ameryka Południowa	9:30 - 11:30 czasu brazylijskiego	12:00 czasu brazylijskiego

4.6.4. **Comiesięczne finały**

Comiesięczne finały będą rozgrywane w tym samym miesiącu co comiesięczne kwalifikacje. Wszystkie comiesięczne finały będą transmitowane przez organizatora turnieju i rozgrywane każdego miesiąca w tym samym czasie.

Wszystkie mecze ćwierćfinałowe będą rozgrywane w formacie Najlepszy z 3. Wszystkie mecze półfinałowe będą rozgrywane w formacie Najlepszy z 5.

Azja i Pacyfik oraz EMEA będą częścią tej samej transmisji. Drużyny z regionu EMEA będą musiały być dostępne na godzinę i 30 minut przed rozpoczęciem comiesięcznego finału.

Ameryka Południowa i Ameryka Północna będą częścią tej samej transmisji. Drużyny z regionu Ameryki Północnej będą musiały być dostępne na godzinę i 30 minut przed rozpoczęciem comiesięcznego finału.

Regiony i czas transmisji (w	**Daty w 2024 r.**

stosownych przypadkach obowiązuje czas letni)	Pierwsze półrocze	Drugie półrocze
Azja i Pacyfik *3:00PM JST*	30 marca 27 kwietnia	25 maja 22 czerwca 20 lipca
EUROPA, BLISKI WSCHÓD I AFRYKA *12:30PM CET*	30 marca 27 kwietnia	25 maja 22 czerwca 20 lipca
Ameryka Południowa *12:00PM BRT*	31 marca 28 kwietnia	26 maja 23 czerwca 21 lipca
Ameryka Północna *4:30PM EDT*	31 marca 28 kwietnia	26 maja 23 czerwca 21 lipca

4.7. **Strefy czasowe**

Comiesięczne kwalifikacje i comiesięczne finały będą się odbywać w następujących strefach czasowych w zależności od regionu:

Region	**Strefa czasowa** (*w stosownych przypadkach obowiązuje czas letni*)
Azja i Pacyfik	Czas japoński (JST)
EUROPA, BLISKI WSCHÓD I AFRYKA	Czas środkowoeuropejski (CET)
Ameryka Północna	Czas wschodni (ET)
Ameryka Południowa	Czas brazylijski (BRT)

5. PRZEPROWADZANIE MECZÓW

5.1. **Tryby gry i mapy**

Wszystkie tryby gry i mapy będą wybierane przez administratorów. Informacje będą przekazywane uczestnikom w formie ogłoszeń na serwerze Discord.

Zespół administracyjny turnieju powiadomi za pomocą ogłoszeń na serwerze Discord drużyny zakwalifikowane do comiesięcznych kwalifikacji, comiesięcznych finałów,

kwalifikacji ostatniej szansy i finału światowego o tym, jakie po kolei tryby i mapy będą wykorzystywane w dniu meczu.

5.2. **Wybór i blokowanie zadymiarzy**

5.2.1. Mecz mocy

Comiesięczne kwalifikacje i comiesięczne finały będą rozgrywane w formacie Mecz mocy. Przed rozpoczęciem każdego seta każdy gracz może zablokować dowolnego Zadymiarza. Możecie zobaczyć, którzy z członków Waszej drużyny obecnie dokonują wyboru, a gdy ci zablokują zadymiarza, nie możecie zablokować tego samego. Indywidualne blokady będą ślepe (co znaczy, że drużyna przeciwna nie zobaczy, których Zadymiarzy blokujecie), więc możliwe, że przeciwnicy zablokują tych samych zadymiarzy. To znaczy, że minimalna liczba zablokowanych Zadymiarzy na set wynosi trzy (3), a maksymalna – sześć (6). Po dokonaniu wyboru, ale przed rozpoczęciem meczu, gracze mogą zamieniać się zadymiarzami w ramach zespołu.

5.2.2. Nowo wprowadzani zadymiarze

Zadymiarze, którzy zostali wprowadzeni do gry w ciągu dwóch (2) tygodni przed comiesięcznymi kwalifikacjami i comiesięcznymi finałami, będą podlegać ograniczeniom i nie będą dostępni do wyboru w zawodach. Nowych zadymiarzy będzie można wybierać do wyzwania mistrzowskiego.

5.2.2.1. Jeśli zespół wybierze zadymiarza podlegającego ograniczeniom, otrzyma karę w wymiarze jednego (1) przegranego seta.

5.2.3. Rozwiązanie lobby

Gracze, którzy wyjdą z gry, między innymi na skutek rozłączenia, zmiany połączenia internetowego lub zminimalizowania gry podczas fazy wybierania/blokowania, spowodują rozwiązanie lobby wybierania/blokowania. Jeśli któraś z drużyn spowoduje rozwiązanie lobby z jakiejkolwiek przyczyny, obie drużyny zostaną automatycznie ponownie zaproszone, a faza wybierania/blokowania zostanie rozpoczęta ponownie.

Podczas comiesięcznych kwalifikacji drużyny będą odpowiedzialne za powiadomienie administratorów, jeśli ich przeciwnik spowoduje rozwiązanie lobby wybierania/blokowania. Należy to zrobić przed rozegraniem seta. Drużyna, która spowodowała rozwiązanie lobby, otrzyma przegraną seta za pierwsze przewinienie i przegraną meczu za drugie przewinienie. Jeśli jednak set został rozegrany, wyniki pozostaną bez zmian i nie zostanie nałożona żadna kara.

5.3. **Struktura meczu**

5.3.1. Wyzwanie mistrzowskie

Wszystkie mecze będą rozgrywane w aplikacji i dostępne pod ikoną „NOWE WYDARZENIE” na środku dolnej części ekranu początkowego.

5.3.1.1. Tylko mecze rozegrane w ramach wydarzenia będą liczyć się do kwalifikacji do kolejnej fazy.

5.3.1.2. Każdy mecz będzie rozgrywany w setach Bo1 z formatem rozgrywki Bo1. Oznacza to, że gracze będą musieli wygrać tylko jedną rozgrywkę, by zaliczyć zwycięstwo na poczet wyników kwalifikacji.

5.3.1.3. Gracze będą mieli dwa (2) dni na spełnienie warunków kwalifikacji.

5.3.2. Comiesięczne kwalifikacje

Wszystkie mecze będą rozgrywane w centrum turniejowym w aplikacji. Będzie ono dostępne po prawej stronie ekranu początkowego pod nową ikoną „E-SPORTY”.

5.3.2.1. Wstępna rejestracja do turnieju

W dniu pierwszego meczu kapitan z każdej drużyny musi ją zarejestrować, aby potwierdzić jej udział w comiesięcznych kwalifikacjach. Rejestracja rozpoczyna się 2 godziny i 30 minut przed rozpoczęciem meczów. Gracze będą mieli 2 godziny na dokonanie rejestracji. *Na przykład, jeżeli comiesięczne kwalifikacje rozpoczynają się o 12:00, będzie można rejestrować się od 9:30 do 11:30.*

Jeżeli do drużyny nie zarejestruje się kapitan, drużyna nie zostanie dodana do drabinki i tym samym zostanie zdyskwalifikowana z udziału kwalifikacjach w tym miesiącu. Gdy kapitan drużyny się zarejestruje, wystarczy poczekać na rozpoczęcie dnia meczowego.

5.3.2.2. Rejestracja do rundy

Tuż przed rozpoczęciem każdej rundy wszyscy gracze w drużynie otrzymają powiadomienie w formie purpurowego przycisku rejestracji. **Przycisk ten powinni nacisnąć tylko gracze biorący udział w danym meczu.** Jeżeli drużyna składa się z czterech (4) graczy, tylko trzech (3) z nich powinno nacisnąć

przycisk. Nie ma możliwości korekty, jeżeli zarejestrują się niewłaściwi gracze. **Przycisk rejestracji pojawi się tylko w centrum turniejowym, dlatego należy mieć je otwarte.**

Przy rozpoczęciu rundy każda drużyna będzie miała maksymalnie piętnaście (15) minut na rejestrację. Jeżeli po wysłaniu zaproszeń wszyscy gracze z drużyny biorący udział w meczu nie zarejestrują się w ciągu piętnastu (15) minut, drużyna może otrzymać karę skutkującą nawet przegraną w meczu.

Jeśli drużyna się spóźnia z przyczyn od niej niezależnych, jej kapitan powinien skontaktować się przez aplikację Discord z administratorami przed upływem piętnastu (15) minut.

5.3.2.3. Drużyny zostaną zaproszone do dołączenia do lobby gry. Drużyny muszą dołączyć do lobby i przygotować się w ciągu 5 minut od otrzymania zaproszeń. Jeżeli wszyscy gracze z drużyny nie dołączą i nie przygotują się w ciągu 5 minut od otrzymania zaproszeń, drużyna może otrzymać karę skutkującą nawet przegraną w meczu.

5.3.2.4. Dołączanie do lobby gry

Wszystkie mecze będą rozgrywane w setach best-of-three (Bo3) w formacie rozgrywek Bo3. Oznacza to, że każdy set będzie składać się z trzech (3) rozgrywek, a drużyna, żeby zwyciężyć, musi wygrać dwie (2). Drużyna będzie musiała wygrać dwa (2) z trzech (3) setów, aby wygrać mecz.

5.3.2.5. Wszystkie drużyny zakwalifikowane do comiesięcznych finałów w ciągu 24 godzin otrzymają od administratorów wiadomość z instrukcjami dotyczącymi dnia meczowego w comiesięcznych finałach.

5.3.3. Comiesięczne finały

Wszystkie mecze będą rozgrywane w centrum turniejowym w aplikacji. Będzie ono dostępne po prawej stronie ekranu początkowego pod nową ikoną „E-SPORTY”.

5.3.3.1. Kapitanowie drużyn będą musieli dołączyć do klubu comiesięcznych finałów, żeby mecze, w których biorą udział, mogły być obserwowane i transmitowane.

5.3.3.2. Wszyscy kapitanowie drużyn będą musieli zarejestrować swoje drużyny przez aplikację Discord na przypisanych do nich

kanałach meczów na dwie (2) godziny przed rozpoczęciem meczu. Mogą tego dokonać, wchodząc na kanał meczu i wpisując „<team name> checking in".

5.3.3.3. Mecz będzie przebiegał w ten sam sposób co mecze w comiesięcznych kwalifikacjach, oprócz tego, że **drużyny nie mogą przygotowywać się i zaczynać przed otrzymaniem instrukcji od zespołu administracyjnego turnieju**.

5.3.3.4. Administratorzy będą korzystać z aplikacji Discord jako głównego kanału komunikacji z graczami, którzy zakwalifikowali się do tej fazy.

5.3.3.5. Comiesięczne finały będą oficjalnie transmitowane.

5.3.3.6. Administratorzy mogą uzupełnić te zasady dodatkowymi krokami i wymaganiami w związku z organizacją transmisji comiesięcznych finałów. Wszelkie dodatkowe zasady lub wymagania zostaną przekazane przez administratorów na Discordzie przed comiesięcznymi finałami.

5.3.4. Kwalifikacje ostatniej szansy i finał światowy

5.3.4.1. Zostanie ogłoszony w późniejszym czasie.

5.3.5. Przerwy

5.3.5.1. Podczas comiesięcznych kwalifikacji drużyny będą mogły korzystać z przerw pomiędzy rozgrywkami, setami i meczami. Długość przerw jest następująca:

5.3.5.1.1. Pomiędzy rozgrywkami: do trzydziestu (30) sekund

5.3.5.1.2. Pomiędzy setami: do dwóch (2) minut

5.3.5.1.3. Pomiędzy meczami: do pięciu (5) minut

5.3.5.2. Podczas comiesięcznych finałów drużyny będą mogły korzystać z przerw pomiędzy rozgrywkami, setami i meczami. Długość przerw jest następująca:

5.3.5.2.1. Pomiędzy rozgrywkami: do trzydziestu (30) sekund

5.3.5.2.2. Pomiędzy setami: do jednej (1) minuty

5.3.5.2.3. Pomiędzy meczami: co najmniej dwie (2) minuty

Czas przerwy może się różnić w zależności od potrzeb transmisji, jednak drużyny będą mieć zapewnione przynajmniej dwie (2) minuty.

5.3.5.3. Drużyny spóźnione lub nieobecne mogą ponieść konsekwencje w postaci zmniejszenia nagród pieniężnych, obniżenia liczby punktów i/lub dyskwalifikacją z meczu, jak ustalono w rozdziale **11**. **Kary**.

5.3.5.4. Terminy przerw w finale światowym

Terminy przerw podczas finału światowego zostaną dostosowane do potrzeb transmisji.

5.3.6. Restart meczu

Ponowne rozpoczęcie meczu będzie możliwe wyłącznie w przypadku wystąpienia problemu z centrum turniejowym lub serwerem gry. W innych przypadkach gracz musi zrobić zrzut ekranu z komunikatem o błędzie i wysłać go wraz z prośbą o restart meczu do administratorów. Zgoda na restart meczu zależy wyłącznie od administratorów.

5.3.7. Zastrzeżenia dotyczące meczu

Gracze mogą zgłaszać administratorom zastrzeżenia i prośby o pomoc przez Discord w ciągu 10 minut po zakończeniu meczu lub przed rozpoczęciem kolejnej rundy, w zależności od tego, co wydarzy się wcześniej.

5.3.7.1. Administratorzy mogą nie przyjąć zastrzeżeń i próśb o pomoc wysłanych poza wyznaczonymi ramami czasowymi lub innymi kanałami niż wymienione w 5.3.7.

5.4. **Rozstawienia**

5.4.1. Na pierwsze comiesięczne kwalifikacje w każdym z regionów drużyny będą rozstawiane losowo.

5.4.1.1. Począwszy od marca, drużyny, które zakwalifikowały się do comiesięcznych finałów w poprzednim miesiącu, uzyskują automatyczny wstęp do kwalifikacji miesiąca w następnym miesiącu, pod warunkiem, że uczestniczyły w poprzednim comiesięcznym finale. Na przykład, jeśli drużyna A dotrze do marcowych finałów i weźmie w nich udział, automatycznie weźmie udział w kwietniowych kwalifikacjach. Drużyny, które nie dostaną się do comiesięcznych finałów, będą musiały zakwalifikować się do kolejnych comiesięcznych kwalifikacji poprzez następne wyzwanie mistrzowskie.

5.4.2. W przypadku wszystkich comiesięcznych kwalifikacji, poza pierwszymi, drużyny zostaną rozstawione w kolejności zgodnej z liczbą punktów zdobytych w całym roku rozgrywek MBS 2024.

5.4.3. W 1. puli comiesięcznych finałów zostaną umieszczone cztery (4) drużyny z drabinki zwycięzców, a w 2. puli – cztery (4) drużyny z drabinki eliminacyjnej. Spotkania i drabinka w comiesięcznych finałach zostaną ustalone poprzez wylosowanie po jednej (1) drużynie z każdej puli. Drużyny te będą ze sobą rywalizować. Drużyny zostaną umieszczone w drabince comiesięcznych finałów w kolejności, w jakiej wybrano ich spotkanie.

5.5. **Brak obecności**

5.5.1. Wstępna rejestracja do turnieju

Kapitanowie drużyn muszą przejść wstępną rejestrację do turnieju przynajmniej na 30 minut przed rozpoczęciem turnieju. Niedopełnienie tego obowiązku poskutkuje wykluczeniem z comiesięcznych kwalifikacji.

5.5.2. Rejestracja do rundy

Wszyscy gracze w drużynach muszą przejść rejestrację do meczu w ciągu piętnastu (15) minut po rozpoczęciu rundy. Niedopełnienie obowiązku rejestracji do meczu w ciągu piętnastu (15) minut może poskutkować przegraną w meczu.

5.5.3. Dołączanie do lobby gry i przygotowania

Drużyny muszą dołączyć do lobby i przygotować się w ciągu pięciu (5) minut od otrzymania zaproszeń. Jeżeli wszyscy gracze z drużyny nie dołączą i nie przygotują się w ciągu pięciu (5) minut od otrzymania zaproszeń, drużyna może otrzymać karę skutkującą nawet przegraną w meczu.

5.5.4. Comiesięczne finały

Zespoły będą mogły mieć maksymalnie pięć (5) minut opóźnienia w meczu przed możliwym nałożeniem dodatkowych kar, takich jak dyskwalifikacja w meczu. Przed dyskwalifikacją mogą zostać nałożone dodatkowe kary za opóźnienie. Czas opóźnienia liczy się od wyznaczonego przez administratorów momentu rozpoczęcia meczu.

5.5.5. Opuszczenie meczu

5.5.5.1. Comiesięczne kwalifikacje

Jeżeli drużyna opuści mecz podczas comiesięcznych kwalifikacji, może przejść do następnego meczu, gdy będzie się rozpoczynał.

5.5.5.2. Comiesięczne finały, kwalifikacje ostatniej szansy i finał światowy

Drużyny, które opuszczają rozgrywki, sety lub mecze podczas comiesięcznych finałów / finału światowego, mogą być obciążane karami w formie zmniejszenia nagród pieniężnych i utraty punktów w klasyfikacji turnieju.

5.6. **Remisy**

W rzadkich przypadkach, gdy nastąpi remis, zostanie rozegrana dogrywka, która wyłoni zwycięską drużynę. Dogrywka może zostać rozegrana przy użyciu różnych zadymiarzy i gwiezdnych mocy.

5.7. **Problemy techniczne**

Odpowiedzialność za połączenie internetowe z grą należy do graczy. Gracze powinni rozwiązać wszelkie problemy, jakich można się spodziewać przed rozpoczęciem meczu. Problemy z połączeniem lub ze sprzętem uniemożliwiające udział w rozgrywkach mogą spowodować automatyczne opuszczenie meczu. Wszelkie uzgodnienia między drużynami dotyczące przełożenia meczu muszą być najpierw zatwierdzone przez administratora. Administratorzy zastrzegają sobie prawo do odrzucenia prośby o przełożenie meczu.

6. PREMIE I NAGRODY

6.1. **Wyzwanie mistrzowskie**

Gracze w wieku co najmniej szesnastu (16) lat, którzy ukończą wyzwanie mistrzowskie z wynikiem piętnastu (15) zwycięstw i trzech (3) przegranych lub lepszym, otrzymają nagrodę w postaci awansu do comiesięcznych kwalifikacji właściwych dla ich regionu.

6.2. **Comiesięczne kwalifikacje**

Osiem (8) drużyn z czołowych lokat w comiesięcznych kwalifikacjach każdego z regionów przejdzie do przypisanego im comiesięcznego finału.

6.3. **Comiesięczne finały**

Drużyny zakwalifikowane do comiesięcznych finałów otrzymają nagrody pieniężne w wysokości zależnej od ostatecznej pozycji i od regionu:

Azja i Pacyfik	
Pozycja	**Kwota**

EUROPA, BLISKI WSCHÓD I AFRYKA	
Pozycja	**Kwota**

1	12 000 USD
2	8000 USD
3–4	5000 USD na drużynę
5–8	2500 USD na drużynę
Razem	**40 000 USD**

1	15 000 USD
2	10 000 USD
3–4	5500 USD na drużynę
5–8	3500 USD na drużynę
Razem	**50 000 USD**

Ameryka Północna	
Pozycja	**Kwota**
1	12 000 USD
2	8000 USD
3–4	5000 USD na drużynę
5–8	2500 USD na drużynę
Razem	**40 000 USD**

Ameryka Południowa	
Pozycja	**Kwota**
1	10 000 USD
2	6000 USD
3–4	3000 USD na drużynę
5–8	2000 USD na drużynę
Razem	**30 000 USD**

6.4. Kwalifikacje ostatniej szansy

Zostanie ogłoszony w późniejszym czasie.

6.5. Finał światowy

Pula nagród finału światowego Mistrzostw Brawl Stars 2024 r. zostanie ustalona poprzez wydarzenie w grze, w którym społeczność może przyczynić się do zwiększenia puli nagród, aby odblokować specjalne oferty w grze.

6.6. Wypłacanie nagród

6.6.1. Jeśli drużyna zdobędzie nagrodę, skontaktujemy się z kapitanem drużyny w sprawie rozpoczęcia przetwarzania wypłaty.

6.6.1.1. Jeśli drużyna zapisana z ramienia organizacji partnerskiej kwalifikuje się do nagród, organizacja partnerska otrzyma nagrody, chyba że uzgodniono inaczej z administratorami.

6.6.2. Po zakończeniu comiesięcznych finałów drużyny będą zobowiązane do przesłania wszystkich informacji dotyczących wypłaty w ciągu siedmiu (7) dni. Niepodanie danych dotyczących wypłaty spowoduje opóźnienia w przekazaniu nagród pieniężnych.

6.6.3. Kapitanowie drużyn i organizacje partnerskie odpowiadają za przekazanie dokładnych informacji płatniczych. Jeśli informacje płatnicze będą niekompletne lub nieprawidłowe, harmonogram wypłat zostanie opóźniony do chwili dostarczenia poprawionych informacji. W razie wystąpienia sporu z kapitanem drużyny dotyczącego nagród lub innych kwestii uczestnik zwalnia organizatorów turnieju (oraz ich przedstawicieli, dyrektorów, agentów, podmioty zależne, partnerów joint venture i pracowników) z odpowiedzialności za wszelkie roszczenia, żądania i szkody (bezpośrednie i pośrednie), dowolnego rodzaju i natury, znane i nieznane, wynikające z tego sporu lub w jakikolwiek sposób z nim związane.

6.6.4. Gracze ponoszą odpowiedzialność za wszelkie koszty i wydatki związane z nagrodą, które nie zostały wyszczególnione poniżej. Gracz ponosi wyłączną odpowiedzialność za uiszczenie krajowych, stanowych i lokalnych podatków, w tym ewentualnych podatków VAT, związanych z otrzymaniem i wykorzystaniem nagrody.

6.6.5. Wszystkie nagrody zostaną przekazane w ciągu 90 dni kalendarzowych od momentu, w którym administratorzy organizatora otrzymają od gracza wszystkie niezbędne informacje dotyczące wypłaty. Organizator turnieju nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne dodatkowe opóźnienia przelewów do zagranicznych banków.

6.6.6. Od momentu nabycia praw do nagrody pieniężnej gracze mają sześćdziesiąt (60) dni na jej odebranie. Gracze, którzy nie obiorą nagrody pieniężnej w wyznaczonym okresie, utracą do niej prawa.

6.7. **Kryteria kwalifikacji do nagród**

6.7.1. Gracze nie mogą odbierać nagród gotówkowych lub nagród o wartości pieniężnej, jeśli mieszkają w kraju podlegającym obecnie nałożonym przez Stany Zjednoczone lub Unię Europejską sankcjom finansowym, które zakazują transakcji finansowych lub płatności do kraju zamieszkania graczy.

7. KONTAKT I WSPARCIE

7.1. Jak się skontaktować

7.1.1. Po pomyślnej rejestracji do comiesięcznych kwalifikacji wszyscy gracze otrzymają zalecenie dołączenia do serwera Discord. Kapitanowie drużyn będą musieli zostać na kanale, a inni członkowie będą mogli go opuścić.

7.1.2. Discord będzie główną platformą służącą do komunikacji z administratorami w celu otrzymania jak najszybszych odpowiedzi dotyczących pilnych spraw związanych z turniejem.

7.2. Wsparcie

7.2.1. Podczas trwania turnieju tabela wyników regionu, powiadomienia, przypomnienia o meczach i prośby o rejestrację będą dostępne w aplikacji.

7.2.2. Serwer Discord będzie dostępny wyłącznie dla uczestników. Można będzie znaleźć tam ogłoszenia, generalne wsparcie, odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania, link do zbioru zasad, niezbędne formularze i kanały poszukiwania drużyny (LFT) dla graczy i drużyn.

7.2.2.1. Administratorzy będą mogli odpowiadać na pytania związane z interpretacją zasad, harmonogramami i sporami.

8. BRANDING GRACZY I DRUŻYN, SPONSORZY ITD.

Administratorzy zastrzegają sobie prawo do zakazu posługiwania się w trakcie turnieju niepożądanymi nazwami i symbolami. Na ogół zabronione jest stosowanie jakichkolwiek słów i symboli chronionych prawem, chyba że ich właściciel udzieli na to zgody.

8.1. Wymagane jest utrzymanie stałych pseudonimów zawodników i nazw graczy i drużyn przez cały czas trwania zawodów. Po tym, jak drużyna zdobędzie punkty klasyfikacyjne, zaczynają obowiązywać następujące reguły:

8.1.1. Rebranding

8.1.1.1. Gracze nie będą mogli zmieniać swoich nazw w grach transmitowanych w trakcie turnieju.

8.1.1.1.1. Gracze będą mogli raz (1) w roku zmienić swoją nazwę na potrzeby transmisji.

8.1.1.2. Podczas roku turniejowego drużyny będą mogły dokonać rebrandingu dwa (2) razy, po jednym (1) razie na półrocze.

8.1.1.2.1. Jeżeli drużyna bez sponsora zostanie wybrana przez organizację i w związku z tym zmieni nazwę, będzie to się liczyć jako zmiana oznaczeń.

8.1.1.2.2. Jeżeli drużyna straci wsparcie organizacji, będzie musiała wrócić do swojej oryginalnej nazwy. To nie będzie się liczyć jako zmiana oznaczeń.

8.1.1.3. Jeżeli wolna drużyna zostanie wybrana przez organizację, dokona rebrandingu, po czym straci wsparcie i zostanie wybrana przez inną organizację, będzie musiała poczekać z przyjęciem nowej nazwy do drugiego półrocza.

8.1.1.4. Każda prośba o rebranding drużyny między comiesięcznymi kwalifikacjami a comiesięcznym finałem musi zostać przesłana do zespołu administracyjnego turnieju w celu zatwierdzenia przed godziną 23:59 (regionalnego czasu lokalnego regionu) w poniedziałek następujący po comiesięcznych kwalifikacjach.

8.1.1.4.1. W wyjątkowych okolicznościach zespół administracyjny turnieju zastrzega sobie prawo do zatwierdzenia wniosków o rebranding drużyny złożonych po terminie określonym w sekcji 8.1.1.4.

8.2. Ograniczenia sponsoringu

Gracze i drużyny nie będą mogły promować osobistych ani drużynowych marek, sponsorów i znaków graficznych, które naruszają wartości związane z turniejem. Dotyczy to między innymi:

- alkoholu,
- leków wydawanych na receptę,
- stron hazardowych (zakładów),
- kryptowalut, kryptomarketów oraz wszelkich produktów i usług związanych z kryptowalutami,
- wyrobów tytoniowych,
- broni palnej,
- pornografii,
- produktów bezpośredniej konkurencji,
- innych producentów gier, wydawców i platform.

9. TREŚĆ / ZOBOWIĄZANIA MEDIALNE

Wszyscy gracze, którzy zakwalifikowali się do udziału w comiesięcznych finałach, kwalifikacjach ostatniej szansy i finale światowym, zobowiązują się do uczestnictwa w wydarzeniach medialnych, jeśli zostaną o to poproszeni. Dotyczy to między innymi następujących aktywności:

- Wywiady przeprowadzane przed meczem
- Wywiady przeprowadzane po meczu
- Konferencje prasowe
- Sesje zdjęciowe
- Inne nagrania wideo

9.1. **Kwestionariusze graczy**

9.1.1. Do drużyn, które zakwalifikują się do comiesięcznych finałów, kwalifikacji ostatniej szansy i finału światowego, zostaną przesłane formularze, które trzeba będzie wypełnić, by potwierdzić uprawnienia graczy i przekazać zespołowi administracyjnemu turnieju informacje niezbędne do przygotowania kolejnego wydarzenia. Wszyscy gracze muszą w pełni wypełnić te formularze przed godziną 23:59 czasu lokalnego w poniedziałek następujący po comiesięcznych kwalifikacjach. Niewypełnienie formularza będzie wiązać się z karami, takimi jak przepadek nagród pieniężnych i dyskwalifikacja z wydarzenia.

10. KODEKS POSTĘPOWANIA

Wszyscy uczestnicy podlegają warunkom Polityki bezpieczeństwa i fair play, a także muszą stosować się do Warunków użytkowania ustalonych przez właściciela turnieju, czyli Supercell.

10.1. **Udostępnianie kont**

10.1.1. Gracze nie mogą udostępniać swoich kont innym graczom, członkom drużyny, przyjaciołom, rodzinie ani nikomu innemu, zarówno przed zawodami, w trakcie, jak i po zakończeniu zawodów. Niezastosowanie się do tej zasady może doprowadzić do dyskwalifikacji z całego turnieju.

10.2. **Uczciwość rywalizacji**

10.2.1. W każdej rozgrywce turniejowej od drużyn oczekuje się gry na najwyższym poziomie oraz unikania zachowań naruszających ogólnie przyjęte zasady uczciwości, zdrowej rywalizacji sportowej czy fair play.

10.3. **Postępowanie wyjaśniające w sprawie naruszeń regulaminu**

10.3.1. Jeśli administratorzy uznają, że drużyna lub gracze naruszyli Warunki użytkowania Brawl Stars lub zasady zamieszczone w niniejszym zbiorze, zespół

administracyjny turnieju może nałożyć kary na drużynę lub zawodników według własnego uznania. Jeśli administratorzy skontaktują się z graczem w celu wyjaśnienia zaistniałej sytuacji, gracz ma obowiązek uczestniczyć w postępowaniu wyjaśniającym i składać wyjaśnienia zgodne z prawdą. Jeśli gracz utajni istotne informacje albo wprowadzi administratorów w błąd, utrudniając w ten sposób postępowanie wyjaśniające, może to skutkować nałożeniem kar na drużynę i/lub gracza.

10.4. **Niesportowe zachowania**

Poniższe zachowania uznawane są za niesportowe i będą za nie nakładane kary, łącznie z dyskwalifikacją. Ostateczne decyzje będą podejmować administratorzy.

10.4.1. Zmowy

Zmową określa się porozumienie pomiędzy graczami lub drużynami mające na celu umyślną zmianę wyniku meczu. Drużyny podejmujące tego typu praktyki będą podlegały obserwacji. Każda drużyna, której zostanie udowodnione łamanie tej zasady, będzie wykluczona z dalszej części turnieju, a także utraci zdobyte punkty i niewypłacone jeszcze nagrody pieniężne.

10.4.1.1. Celowe doprowadzenie do własnej porażki w meczu w celu zdobycia wynagrodzenia lub z dowolnej innej przyczyny albo nakłanianie innych zawodników do takiego postępowania.

10.4.1.2. Umawianie się z góry co do podziału nagród pieniężnych oraz/lub innych korzyści.

10.4.1.3. Pozorowana gra, rozumiana jako porozumienie pomiędzy graczami lub drużynami, zakładające niezadawanie sobie obrażeń, nieprzeszkadzanie sobie lub inny sposób prowadzenia gry niezgodny z przyjętymi standardami rywalizacji.

10.4.2. Oszukiwanie

10.4.2.1. Ataki DDoS

Ograniczanie lub próby ograniczania połączenia innego zawodnika z serwerem gry poprzez rozproszony atak typu DoS (odmowa usługi) lub innymi sposobami.

10.4.2.2. Oprogramowanie i sprzęt

Korzystanie ze specjalnego sprzętu lub oprogramowania, by zyskać w grze przewagę niemożliwą do osiągnięcia innym sposobem. Przykłady mogą obejmować oprogramowanie

innych producentów (niezatwierdzone aplikacje wpływające na przebieg gry), grę na prywatnych serwerach i ataki skryptowe. Więcej informacji zawierają strony „Zasady bezpiecznej i uczciwej rozgrywki w grach Supercell” oraz „Warunki użytkowania”.

10.4.3. Hakowanie

Przez hakowanie rozumie się każdą modyfikację klienta gry Brawl Stars przez gracza, drużynę albo inną osobę działającą w imieniu gracza lub drużyny.

10.4.4. Wykorzystywanie błędów

Umyślne wykorzystywanie dowolnego błędu aplikacji, bez względu na to, czy jest znany, czy dopiero odkryty, w celu osiągania przewagi jest surowo zabronione.

10.4.5. Celowe zrywanie połączenia

Celowe zerwanie połączenia z grą bez uzasadnionej i wyraźnie zadeklarowanej przyczyny.

10.4.6. Zachowania niezgodne z duchem profesjonalizmu

10.4.6.1. Nękanie

Przez nękanie rozumie się systematyczne wrogie działanie powtarzające się przez dłuższy czas.

10.4.6.2. Molestowanie seksualne

Przez molestowanie seksualne rozumie się dopuszczanie się zachowań o charakterze seksualnym, które nie są pożądane przez ich adresata. Podstawą oceny jest stwierdzenie, czy osoba będąca w pełni władz umysłu potraktowałaby dane zachowanie jako niepożądane lub obraźliwe. Obowiązuje zasada zerowej tolerancji dla wszelkich gróźb i wymuszeń natury seksualnej albo obietnic korzyści w zamian za usługi seksualne.

10.4.6.3. Dyskryminacja

Gracze nie mogą wypowiadać się w sposób naruszający godność określonych krajów, osób lub grup poprzez pogardliwe, dyskryminujące lub poniżające słowa lub działania odnoszące się do rasy, koloru skóry, przynależności etnicznej, narodowości, pochodzenia społecznego, płci,

języka, wyznania, przekonań politycznych lub jakichkolwiek innych opinii, sytuacji materialnej, urodzenia, orientacji seksualnej lub jakichkolwiek innych przyczyn.

10.4.6.4. Gracze nie mogą powoływać się na Supercell ani żadną z gier Supercell w jakiejkolwiek publicznej deklaracji.

10.4.7. Wypowiedzi na temat Mistrzostw Brawl Stars, Supercell i Brawl Stars

Członkowie drużyn nie mogą wygłaszać, wykonywać, publikować ani autoryzować bądź popierać jakichkolwiek wypowiedzi lub działań, które miałyby w rzeczywistości lub w założeniu szkodzić interesom lub dobremu imieniu turnieju, spółki Supercell lub jej podmiotów powiązanych albo grze Brawl Stars, zgodnie z ostateczną i wiążącą opinią zespołu administracyjnego turnieju.

10.4.8. Ujawnienie informacji bez upoważnienia

W czasie turnieju drużyny mają obowiązek podpisywać dokumenty dotyczące ochrony informacji traktowanych jako poufne do czasu ich publikacji. Przedwczesne ujawnienie informacji mogłoby zakłócić proces planowania przez drużynę strategii na nadchodzące mecze. Z tego powodu, jeśli członek drużyny otrzymał polecenie, by nie ujawniać informacji, gdyż może to zakłócić swobodę współzawodnictwa, a jednak ujawni te informacje mimo zakazu, może to spowodować nałożenie kar na zawodnika i/lub jego drużynę.

10.4.9. Działalność przestępcza

Członek zespołu nie może angażować się w żadną aktywność, która stanowi naruszenie prawa powszechnego, regulaminów albo umów i która jest lub może być z dużym prawdopodobieństwem podstawą do orzeczenia winy przez właściwy sąd.

10.4.10. Naruszenia zasad moralności

Członek drużyny nie może angażować się w żadną aktywność, którą zespół administracyjny może uznać za niemoralną, obraźliwą albo niezgodną z przyjętymi normami etycznymi.

10.4.11. Ochrona poufności

Członek drużyny nie może ujawniać żadnych poufnych informacji przekazanych przez administratorów albo przez jakiegokolwiek pracownika

Supercell przy użyciu jakiejkolwiek metody komunikacji, w tym za pośrednictwem mediów społecznościowych.

10.4.12. Przekupstwo

Żaden członek drużyny nie może proponować podarunków ani nagród innym zawodnikom, instruktorom, menedżerom, administratorom ani osobom powiązanym lub zatrudnionym przez inną drużynę biorącą udział w turnieju w zamian za usługi obiecane, wyświadczone lub zaplanowane, które przyczyniałyby się do zwiększenia szans na pokonanie drużyny przeciwnej.

10.4.13. Werbowanie i korumpowanie

Żaden członek drużyny ani inna osoba związana z drużyną nie może namawiać, kusić ani werbować zawodników należących do innych drużyn uczestniczących w turnieju, ani też nakłaniać innych zawodników do łamania lub zrywania umowy z inną drużyną. Naruszenia tej reguły będą skutkowały karami uznaniowymi nakładanymi przez administratorów. Rozmowy na temat statusu zawodnika z innej drużyny muszą mieć charakter oficjalny i odbywać się na szczeblu kierownictwa obu drużyn. Drużyna pytająca musi powiadomić administratorów o swoim zainteresowaniu przed rozpoczęciem rozmów o kontrakcie zawodnika.

10.4.13.1. Jeżeli jedna lub więcej drużyn nie jest przypisana do profesjonalnej organizacji, wybrany kapitan drużyny będzie uznawany za kierownika.

10.4.14. Podarunki

Żaden członek zespołu nie może przyjmować podarunków, nagród ani wynagrodzeń za usługi obiecane, wyświadczone lub zaplanowane w związku z udziałem w grze, w tym za usługi związane ze zwiększeniem szans na pokonanie drużyny przeciwnej albo za usługi mające na celu poddanie albo ustawienie meczu lub gry. Jedyny wyjątek od tej reguły może stanowić wynagrodzenie powiązane z wynikami w grze, wypłacane członkowi drużyny przez oficjalnego sponsora lub właściciela tej drużyny.

10.4.15. Niewykonywanie poleceń

Żaden członek drużyny nie może odmawiać ani zaniedbywać wykonywania uzasadnionych instrukcji lub decyzji administratorów.

10.4.16. Ustawianie meczów

Żaden członek drużyny nie może czynić ofert ani uzgodnień, zmawiać się ani próbować wywierać wpływu w kwestii wyniku gry w jakikolwiek sposób zabroniony przez przepisy prawa albo zapisy tego regulaminu.

10.4.17. Wymogi przedłożenia dokumentów

Administratorzy mogą w uzasadnionych przypadkach domagać się przedłożenia różnego rodzaju dokumentów lub innych materiałów na różnych etapach turnieju. Jeśli takie dokumenty nie spełniają wymogów przedstawionych przez administratorów, może to skutkować nałożeniem kar na drużynę. Kary mogą być też nakładane, jeśli żądane materiały nie zostaną przedłożone albo nie nastąpi to w wymaganym terminie.

10.4.18. Powiązanie z grami hazardowymi

Żaden członek drużyny lub administrator nie może pośrednio ani bezpośrednio uczestniczyć w zakładach hazardowych dotyczących wyników turnieju.

11. KARY

Ktokolwiek dopuszcza się lub próbuje dopuszczać się czynów, które w wyłącznej ocenie administratorów są sprzeczne z zasadami fair play lub stanowią inne naruszenie niniejszego zbioru zasad, poniesie z tego tytułu karę. W razie stwierdzenia, że członek drużyny narusza jakiekolwiek z powyższych zasad, administratorzy mogą zastosować następujące kary:

- Ostrzeżenie
- likwidacja wykluczeń zadymiarzy,
- potrącenia nagród pieniężnych,
- utrata punktów w klasyfikacji turnieju,
- zawieszenie,
- dyskwalifikacja,
- blokada na czas turnieju.

Wielokrotne naruszenia mogą powodować nakładanie coraz ostrzejszych kar, aż do dyskwalifikacji z udziału w turniejach Brawl Stars. Należy podkreślić, że kary mogą nie zawsze być stosowane w podanej kolejności. Administratorzy mogą, wedle własnego uznania, zdyskwalifikować zawodnika już za pierwsze naruszenie reguł, jeśli naruszenie to, w ocenie administratorów, będzie mieć dostateczny ciężar gatunkowy.

12. URZĄDZENIA

12.1. **Dozwolone**

12.1.1. Telefon komórkowy

12.1.2. Tablet

12.2. **Zabronione**

12.2.1. Emulator

12.2.2. Komputer osobisty

12.3. **Kamery internetowe**

12.3.1. Podczas comiesięcznych finałów co najmniej jeden gracz z każdej drużyny będzie musiał używać własnej kamery internetowej.

12.3.1.1. Obowiązkiem każdego zespołu jest upewnienie się, że przynajmniej jeden członek zespołu ma działającą kamerę internetową.

12.3.1.2. Jeśli żaden z graczy danej drużyny nie będzie używać podczas meczu kamery internetowej, drużyna może zostać ukarana potrąceniem nagrody pieniężnej. Wielokrotne naruszenia mogą powodować nakładanie coraz ostrzejszych kar, aż do dyskwalifikacji z udziału w turniejach Brawl Stars.

12.3.1.3. Obraz z tych kamer będzie rejestrowany i włączany do transmisji z comiesięcznych finałów. Udostępniając obraz wideo podczas transmisji, gracz wyraża zgodę na jego rejestrowanie.

13. OSTATECZNE DECYZJE

Wszelkie ostateczne decyzje dotyczące interpretacji niniejszego zbioru zasad, uprawnień graczy i drużyn, terminów i etapów turnieju oraz wydarzeń towarzyszących, a także kar za przewinienia podejmują wyłącznie administratorzy. Decyzje te są niepodważalne. Decyzje administratorów odnoszące się do tych zasad i do turnieju nie podlegają odwołaniom i nie mogą być przedmiotem żadnych roszczeń finansowych, prawnych ani innego zadośćuczynienia. Zasady te mogą podlegać od czasu do czasu poprawkom, modyfikacjom i uzupełnieniom ze strony administratorów w celu między innymi zapewnienia fair play i uczciwości turnieju.

13.1. Rozbieżności językowe

W przypadku jakichkolwiek rozbieżności między angielską wersją zbioru zasad i tłumaczeniami na potrzeby interpretacji zasad będzie wykorzystywana wersja angielska.